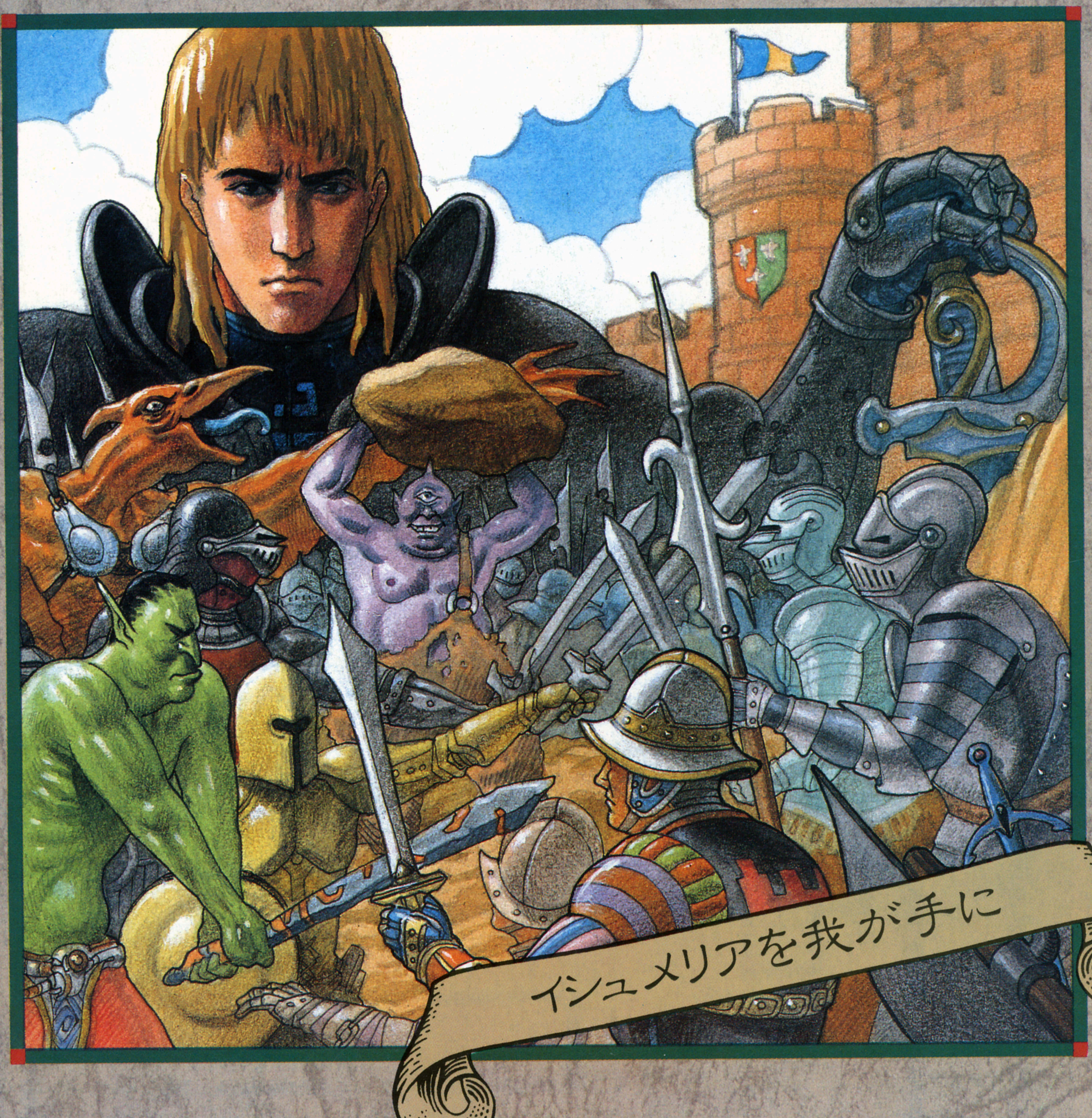


ロイヤルブラッド
ROYAL BLOOD



STORY

はるかな昔のこと。人間と妖精、モンスターたちが共存する美しい島国イシュメリアは、まさに楽園という名にふさわしい土地であった。生きとし生けるものはみな、豊かな自然に囲まれ、平和に暮らしていた。

しかし、あるときその島に、邪悪な魔法使いザミエルが現われた。彼は、強大な力を持つドラゴンを魔術で召喚し、イシュメリアをその炎で焼き尽くそうとしたのだった。

イシュメリアを守る神は、さっそく水龍パスハを呼び出した。だが、ドラゴンは強く、パスハの力をもってしてもかなり苦戦を強いられた。

戦いは長びき、ついにパスハはドラゴンの力の前に押され始めた。そのとき、突如として6人の魔術師が現われ、パスハと力を合わせて戦った。

そして、ついに彼らはザミエルを倒し、ドラゴンを真紅の宝石に封じ込め、それをさらに王の冠に埋め込んだ。そして、6人の魔術師たちも自ら宝石に姿を変え、王冠にその身を埋めた。

7つの宝石が埋め込まれたその王冠は、いつしか〝ロイヤルブラッド〟と呼ばれるようになった。その王冠は、王の命によってのみ、偉大な力を発揮した。歴代の王は、王冠の力を正しく使って、イシュメリアを統治してきた。

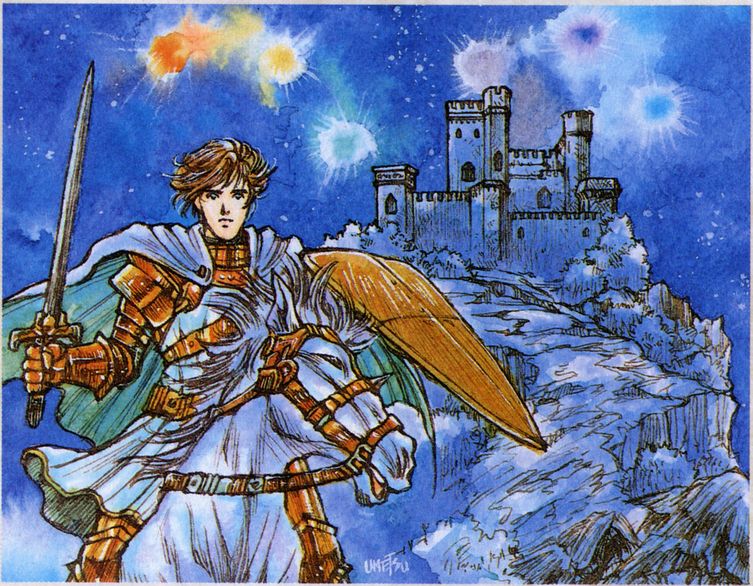
しかし、新王エセルレッドは、それまでの王とは違っていた。彼は、王冠の力を、自分の欲望を満たすために使い始めたのだった。人々はその悪政に苦しみ、国は乱れ始めた。

そんな父親の暴政に、日夜心を痛めていた王女アヴェールは、ある夜パスハが心に語りかけてくるのを聞いた。

「……もう一度、宝石の魔術師に助けを求めなさい……」

そして翌日の夜、彼女は王の寝室に忍び込み、パスハに言われたとおり、王冠から宝石を外して、それを夜空に放ち始めた。放たれた6つの宝石は魔術師の姿に戻り、王に対して反旗を翻した各地の貴族のもとへと、その力を貸すために散っていった。そして彼らは、貴族たちにこう神託を告げた。

6つの宝石魔術師と王冠を手に入れ、この島を制覇した者こそ、次の王になることができる、と……。



イマジネーションゲームとは？

光栄の新ブランド、イマジネーションゲームの第1弾となるのが、この『ロイヤルブラッド』だが、そもそもイマジネーションゲームとはいったい何のことなのか？　ひとことで言ってしまえば、想像上の世界観をゲーム中に取り入れたものだ。とはいっても、RPGによくある西洋ファンタジーの世界観をそのまま使っているワケではない。いや、正確に言うと西洋ファンタジーの世界観も取り入れているのだが、それだけにとらわれずに、自由で楽しいゲームの世界を創り出しているのがイマジネーションゲームなのだ。

要するに、光栄にとってはいわば未知の分野に進出するわけだが、そこは光栄のことだから、当然のごとく質の高いゲームを次々と生み出してくるに違いない。これからのイマジネーションゲームの発展を大いに期待しよう。



⬆ゲーム画面を見ただけでも、これまでの光栄ゲームとはちょっと感じが違うことがわかる。

これがロイヤルブラッドだ!!

光栄の新たなシリーズである、イマジネーションゲーム。その記念すべき第1弾が、この『ロイヤルブラッド』である。ファミコンで先に発売されていたゲームだが、それがこのたびパソコンに移植されたというわけだ。パソコン版としては光栄初のファンタジーシミュレーションゲームということで、みんな楽しみにしていたことだろう。もう発売中なので、すでに手に入れて遊んでみている人も多いだろうな。

このゲームの舞台は、イシュメリアという島国だ。ストーリーについては、左ページを読んでみてくれ。要するにプレーヤーは、悪政をしく王に対して反乱を起こした貴族のひとりとなって、王を倒し、イシュメリアの覇権をその手にするために戦うというわけだ。

プレーヤーは、内政と戦争を繰り返しつつ、自分の領土を広げていく。ここらへんの基本的なことは、今までの光栄シミュレーションとあまり変わっていない。そして、その過程において、ライバルの反乱貴族を倒し、王を倒し、6つの宝石と王冠を手に入れる。そうして、30ある地域をすべて自分の領土とすると、イシュメリアの新しい王になることができ、そのシナリオをクリアーしたことになる。



⬆美しいイシュメリア島は、30の国に分かれている。このすべてを自分の領土にすることが、キミの目的なのだ。王冠〝ロイヤルブラッド〟を手に入れ、悪王を倒し、新たな王となれ！

このゲームには、全部で4つのシナリオが用意されている。これらは年代順に並んでおり、貴族の勢力分布などがそれぞれ異なっているのだ。また、シナリオごとにさまざまなバックグラウンドストーリーも用意されているぞ。4本のシナリオの内容については、この後のページで詳しく説明してあるので、そちらを参照してみてほしい。

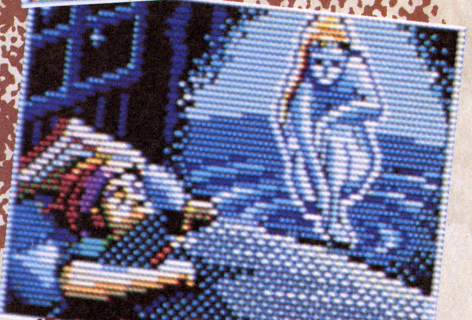
この『ロイヤルブラッド』は、これまでの光栄シミュレーションゲームの面影を残しながらも、どこか以前とは違った、今までにはない独特の雰囲気を持っている不思議なゲームだ。こいつは、今後のイマジネーションゲームの発展にも、大きく期待してしまうぞ。

興奮の戦闘シーン



数々のイベント





シナリオ1 エランとレッドワルト

このシナリオ1は、各地の貴族たちが、打倒エセルレッドの旗を掲げ、王冠ロイヤルブラッドと6つの宝石をめぐって争いを開始した年から始まる。だが、このころには、暴君エセルレッドの力はいまだ強大で、後にイシュメリアを二分する若きエランやレッドワルト、そして各地の貴族たちの誰もが、エセルレッドに立ち向かうだけの実力を持ってはいなかったのだ。



それではさっそく、プレーヤーが選べる当主ごとに、それぞれ戦略を考えてみよう。まずはブランシェ家のエランと、ライル家のレッドワルトだが、領国数がともに3つと、プレーヤーが選べる当主の中では一番多い。能力面でも軍事、政治力ともに80以上と超一流なので、戦略面では特に悩むことはないだろう。内政にも気を配りつつ、隙のある国を狙ってドンドン攻めてしまおう。また、ある程度プレーしてみたところ、ふたりはライバルどうしにもかかわらず、どちらの国から呼びかけても比較的同盟が結びやすかった。〝よき友、よきライバル〟といったところか？ 強力な隣接国と同盟関係を結べるという点でも、このふたりは非常に有利だ。初心者向けといえるだろう。

では残るふたりの当主のうち、まずはクリサリス家のガッシュから考えてみよう。おい、そこの読者、「なんかイヤらしい国名だなあ」などと深読みしている場合でない。自国の武将を見てみろ。使えるのは軍事が93のギメルシュだけだ。もうひとりのビマードにいたっては、留守番させるのも心配なくらいどうしようもない数値だぞ。まあ、隣接国がレッドワルトの7国だけなので、全戦力をもって攻めることができるのが唯一の利点だな。

さて、残るコーラル家のランフランクだが、う〜む。グー、グー。ハッ、つい眠ってしまった。いやあ、ダメだ。この国は選ばないほうがいい(断言)。だってふたりしかいない部下はどっちも使えないし、火山のお膝元だから火ィ噴かれたら一発でダメージ受けるし、隣接国も複数だ。お隣のフェリアス家のイリアスが、虎視眈々と狙ってるみたいだしね。「オレはこのゲームを極めたね」と胸を張って言える熟練プレーヤーじゃないとツライだろうな。

主要登場人物



⬆歴代の王に仕えた武官の名門、ブランシェ家の当主、エラン。このゲームの主人公的存在だ。



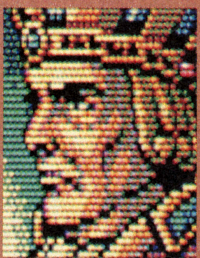
⬆エランのライバル、レッドワルト。こちらは代代文官を務めてきた、名門ライル家の当主。



⬆クリサリス家の当主、ガッシュ。国名の意味深さに比べて、名前と風貌が一致しすぎてつまらん。



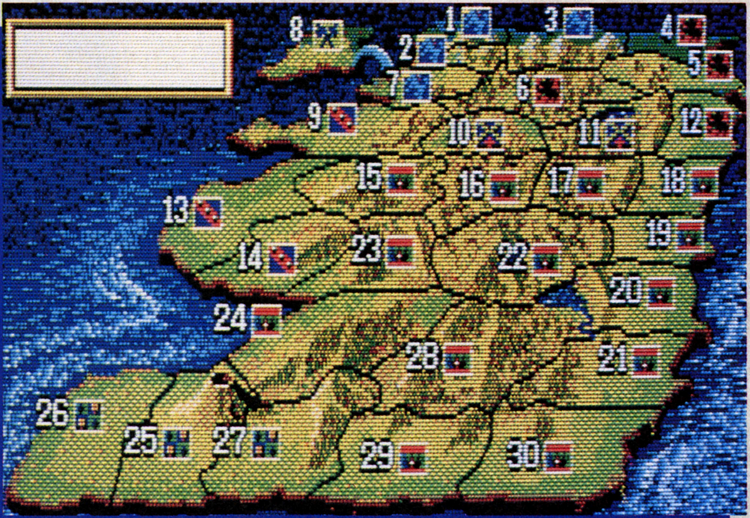
⬆代々、便秘に効く薬を作ってきたコーラル家の当主、ランフランク。元ネタわかったヤツいるか。



⬆各地の貴族たちが、躍起になって倒そうとしているのがこのオッサン。国王エセルレッドだ。

シナリオ2 フェリアス家の危機

月日は流れ、シナリオ1から5年が経った。エランとそのライバル、レッドワルトはイシュメリアの北方で戦いを繰り広げ、南方では、ついにフェリアス家のイリアスがコーラル家を滅ぼした……。また、絶対的な支配力を誇っていた国王家からも、知将ティリアンが独立し、スレテート家を興した。イシュメリアの地に、いよいよ戦乱の炎が燃え始めたのである。

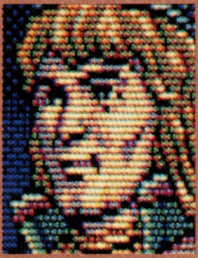


シナリオ1から比べると、各国にかなりの変化が見られる。そのうちエランとレッドワルトは、家臣も領国数も増えているのでいいのだが、問題は意味深な国名でおなじみのクリサリス家のガッシュと、誰もがその滅亡を予想したコーラル家のランフランクだ。ガッシュは、プレーヤーが選べる当主からは外されてしまったものの、何とか生き残っているのでまだいいが、ランフランクは、シナリオ1のところで書いたように、隣接国であるフェリアス家のイリアスに滅ぼされてしまった。で、そのイリアスが新たにプレーヤーの選べる当主となったのだ。

しかしまあ、このイリアスもいただけないのだ。領国数が3つあるのに、部下が3人しかいない。それぞれの国にひとりずつ配置しても、能力値が低いのであまり効果がないのだ。それならば、いっそのこと一番奥の26国は直轄地にして、自分は最前線の国に移動してしまったほうがいいぞ。

次に、ガッシュのかわりに入ったモーブル家のレアンデルだ。ここは言うなればシナリオ1のコーラル家のような役回りの国だ。つまり、このままでは他国に滅ぼされてしまう運命にあるということ。なんせ隣接してるのが、智勇兼備の将、レッドワルトの国ほか複数、ときてるから始末におえない。オマケに部下も使えないヤツらが3人。なぜか滅んだコーラル家のジョスリンが流れてきてるのが不吉だ。しかし落胆するなかれ、ここの宝石魔術師ポイズンは強力だぞ。このヒゲ面の、一見ニオイそうな感じのするオヤジは、実は魔法で1ヘックス先の敵を攻撃できるので、ノーダメージで敵を倒すことができるのだ。このポイズンの使い方次第では、エランやレッドワルトといった超一流どころとも互角に戦えるぞ。

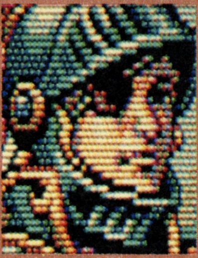
主要登場人物



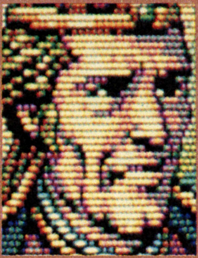
⬆強豪たちの隙を衝いて空白地を取ってはみたが、しょせんは滅びる運命のモーブル家のレアンデル。



⬆こんなに鎧で固めてるから、武将タイプかと思いきや、内政上手なフェリアス家のイリアス。



⬆隻眼の猛将、スウェイン。すぐに前線に送り出して、エランの片腕になってもらおう。



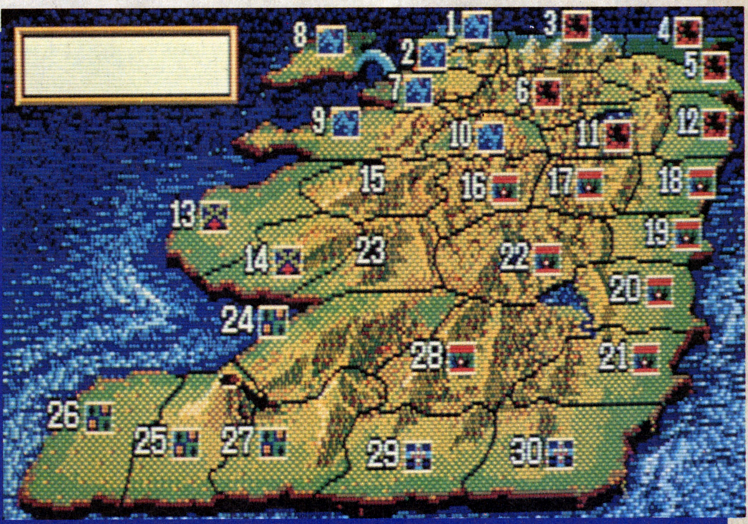
⬆年寄りでもまだまだ現役。トップランクの能力を誇る、ライル家のレオフリックじいさんだ。



⬆このガラリア嬢。レッドワルトの妹というウワサがあるのだが。顔に似合わず、戦が強い。

シナリオ3 ティリアンの戦い

ついに、国王エセルレッドと、各地の反抗貴族たちの勢力が均衡してきた。10年の歳月が、貴族たちには力を与え、国王には衰退の道を開いたのだ。エランとレッドワルトは、ともにイシュメリアを代表する勢力に成長し、戦備を整え、南方ではジョスリンがトルディン家を興した。しかしひとりスレテート家のティリアンだけが、四方を強豪に囲まれ、苦戦を強いられている。



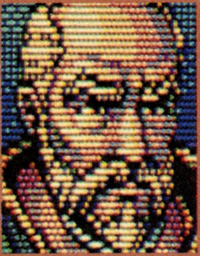
シナリオ1、2では対等だったエランとレッドワルトの間に、少々開きが出てきた。領国数はともに6ヵ国と同じなのだが、家臣の質が違うのだ。

まずレッドワルトは、シナリオ2では軍事91(シナリオ3では94)を誇るウルフスタンを筆頭に、ライス、メイルガン、そして血縁のガラリアと武将タイプの家臣が多く、彼らを中心に存分に他国を攻めることができた。ところが、シナリオ3では、なぜかライスとメイルガンが、そろってランカシア家に寝返ってしまっているのだ。今回の戦乱は、このランカシア家の当主、エセルレッドを倒すために起こったものだというのに、お前らは一体何を考えてるんだ！　武将タイプの減ってしまったレッドワルトとしては、攻める国をしぼって、ほかの国とは何とかして同盟を結ぶ必要があるだろう。

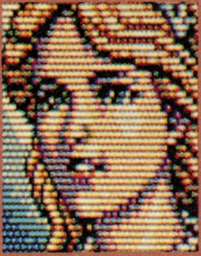
一方ライバルのエランは、「仮面の騎士」との異名をとる武将タイプのオーウェンを家臣に加え、さらに力をつけている。ゼイタクな悩みをいえば、他国から政治力の高い家臣を奪い取って内政に従事させたいところか。

さて、ササッと残りふたりの戦略を考えよう。な、なんとシナリオ1、2ではコーラル、モーブルの二大弱小国の家臣だったジョスリンが当主になっている。が、大方の予想どおり、国力、家臣の質ともに、内情は救いがたい。しかし、この国にはしばらくすると大砲を扱える強力な傭兵集団、ガンナーが登場するので、彼らを第5部隊に迎えることができれば勝機があるだろう。もういっぽうのスレテート家のティリアンは、レッドワルト、エランの2大強豪に囲まれ、窮地に立たされている。能力値の高い当主と家臣サーディックに、宝石魔術師を加えた三本柱でなんとかガンバレ！(無責任)。

主要登場人物



⬆いままでずっと家臣の地位に甘んじてきたジョスリン、ついにトルディン家を興す！　おめでとう。



⬆ジョスリンの愛娘メルティナ。なぜか、シナリオ4ではエランの家臣になっている。さては……。



⬆国王に反旗をひるがえし、独立したティリアン。勇気は買うが、国力はヒジョーに乏しい。トホホ。



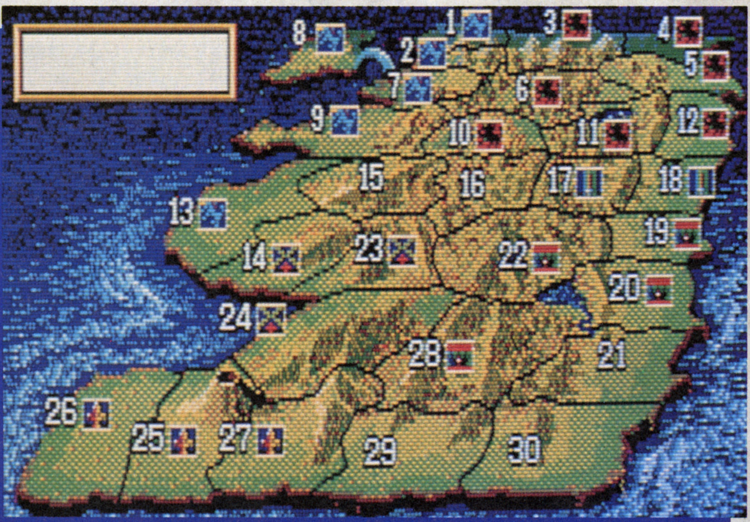
⬆「仮面の騎士」との異名を取る、オーウェン。エランの下にはこんな強者たちがゴロゴロいるのだ。



⬆能力の低さは顔にも出てしまうのか。中にはこんな使えない家臣もいるのだ。エイマーくん……。

シナリオ4 ロイヤルブラッド

順風満帆に見えたブランシェ家を、予期せぬ出来事が襲った。信頼していた弟、ペンドラゴンが、突如として兄エランを裏切ったのだ。そしてこともあろうに、いままで敵対していた国王エセルレッドの下に去ったのである。西方には、その隙を衝いてライバルの失脚を狙うレッドワルトがいる。このふたりのうちの勝者が、イシュメリアを治める権利を手に入れるのだ！



シナリオ解説の最後は、いままでとは趣向を変えて、プレーヤーの好みに合わせた当主選びをお送りしよう。

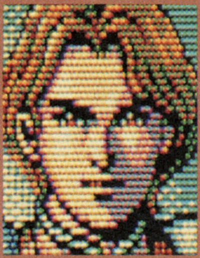
まず、日頃から、なぜか愛らしく天真爛漫に育つ弟と比較され、「望んで早く生まれたわけでもないのに……」と、我が身を呪う毎日を送る長男諸君は、断固としてエランでプレーしろ！ その理由は、上のシナリオ紹介を読んだならばもうわかっているだろう。国力、家臣の質ともに最高ランクに達したエランで、日頃のたまりにたまったうっぷんを発散させるのだ！

で、全国の弟諸君は、もちろんのことペンドラゴンのいるランカシア家を選んで、茫洋でうざったい兄キの行く手に立ちふさがってしまおう！ と言いたいところだが、ランカシア家はプレーヤーの選べる当主には入っていないので、武将タイプで優秀な家臣のいる、ディアス家のリアラッハでも選んで目的を達成してくれ。

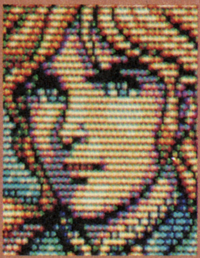
また、そういった兄弟間の争いに乗じて、その隙に天下を乗っ取ってしまおうというタフなプレーヤーには、ライル家のレッドワルトだ。新たに武将タイプのモードレッドを家臣に加え、またその他の家臣もそれなりに成長してきているので、そのチャンスは十分にあるぞ。内政面でも、シナリオ１からの強力サポート、老レオフリックがいまだ健在なので安心だ。

最後に、天下とか王座とかには興味はないけど、不幸な過去を背負った悲劇の主人公を演じるのがスキ！ というプレーヤーには、テュードリア家のエアドリックをオススメする。この人物は、幼くして誘拐され、行方不明となってしまったエセルレッドの息子というウワサがあるのだ。苦しくったって〜♪ のアニメで育ったソレ系のプレーヤーにはうってつけだろう。

主要登場人物



⬆突然、兄を裏切ったペンドラゴン。軍事、政治力ともに超一流だが、魅力は全然ないのだ。



⬆行く手に立ちふさがるのが弟であっても、エラン、お前は戦うのか。ああ、主人公ってツラい！



⬆テュードリア家当主、エアドリック。国王の実の息子という噂もあるが、その真相やいかに？



⬆ディアス家を興したリアラッハ。勝ち目はないと知りつつも、強豪エランの前に立ちはだかる。



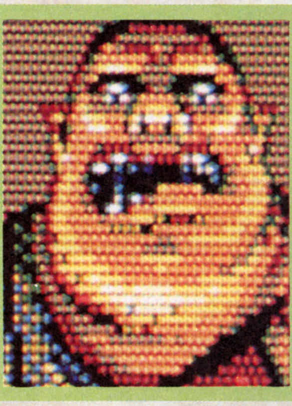
⬆個人的にはもうひとりの主人公、エランよりも、こっちのほうが好き。がんばれよ、レッドワルト。

パワフルな第5部隊たち

この『ロイヤルブラッド』の戦闘シーンにおいて、一番重要なポジションを占めているのが、第５部隊という人間以外のものによって構成されている特殊部隊だ。ちなみに、第１部隊は重装騎兵、第２部隊と第４部隊が重装歩兵、そして第３部隊が唯一間接攻撃ができる長弓兵である。

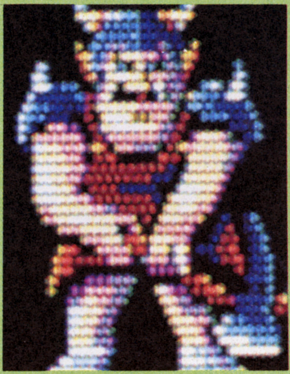
これからの人間部隊たちでは、すべての戦いを勝ち抜いていくことは難しく、確実に勝利を収めるためには、第５部隊の力は必要不可欠と言っても過言ではない。それほど強力なのだ。

もちろん、その攻撃力はすべての部隊中で最強だが、モンスターによってはその攻撃の見返りに、味方の兵力や体力を消耗してしまうものがいる。したがって、すこしでも戦いを有利にするためには、個々の能力を完全に把握しておくことが重要だ。今回、第５部隊全23種類の能力データをすべて列記しておいたので、この付録を片手にゲームを進めてほしい。イシュメリアを手にする日は近いぞ。



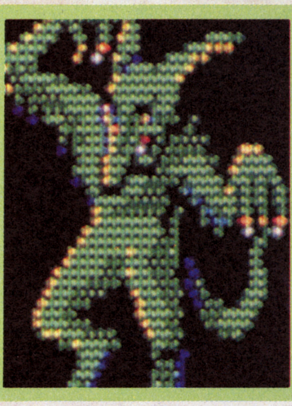
オーガ

攻撃方法	直接
攻撃力	B
守備力	B
移動力	2
兵力	100
費用	50



オーク

攻撃方法	直接
攻撃力	D
守備力	D
移動力	3
兵力	100
費用	20



オログハイ

攻撃方法	直接
攻撃力	D
守備力	E
移動力	2
兵力	110
費用	30



ガーゴイル

攻撃方法	直接
攻撃力	C
守備力	C
移動力	3
兵力	120
費用	40

戦闘では後ろから敵を討て!

このゲームの戦闘シーンでは、各部隊の向いている方向が、戦闘結果に大きな影響を与えるシステムになっている。具体的に言うと、敵の後ろから攻撃を仕掛ければ、敵に大きなダメージを与え、なおかつ味方はほとんど被害を受けない。だが、正面から敵を攻撃した場合は敵に与えたダメージと同等の被害を味方も受けてしまうのだ。つまり、敵を攻撃するときは、後ろから攻撃するのが得策ってわけ。だから、このことを上手く使えば戦闘で敵と味方の戦力が拮抗しているときや、むしろ敵よりも戦力が少ないような場合でも、一発逆転を狙って劣勢をはね返すことができるぞ。もちろん、戦力において優位に立っている場合には、戦争による戦力の減少を最小限に抑えることができるのだ。

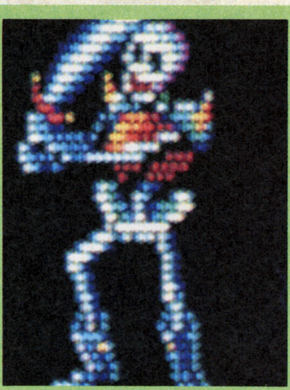


↑敵を後ろから攻撃するだけではなく、敵に後ろから攻撃されないよう注意しながら移動しよう。



サラマンダー

攻撃方法	直接
攻撃力	B
守備力	B
移動力	3
兵　力	110
費　用	50



スケルトン

攻撃方法	直接
攻撃力	E
守備力	E
移動力	2
兵　力	100
費　用	20



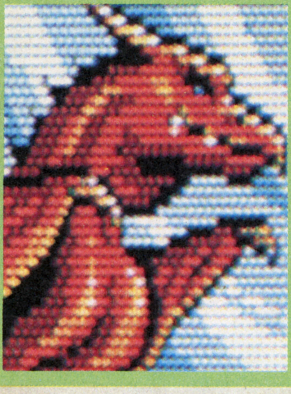
バグベア

攻撃方法	直接
攻撃力	D
守備力	C
移動力	3
兵　力	100
費　用	30



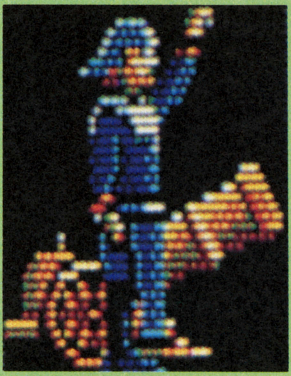
ファハン

攻撃方法	間接
攻撃力	C
守備力	C
移動力	3
兵　力	100
費　用	40



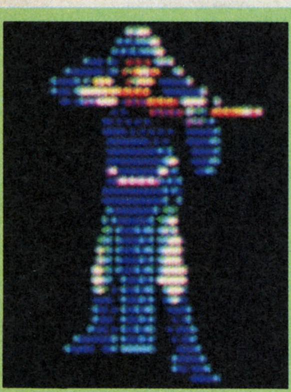
ワイバーン

攻撃方法	直接
攻撃力	A
守備力	A
移動力	3
兵　力	150
費　用	60



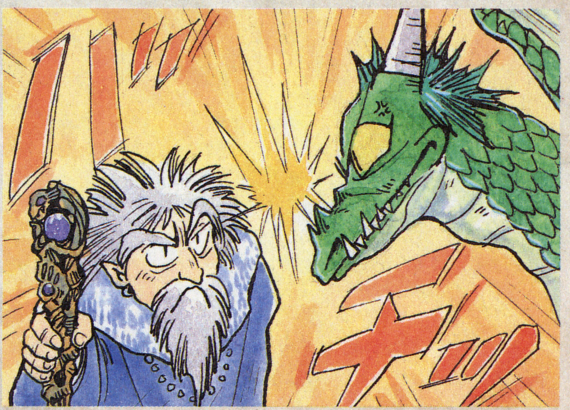
ガンナー

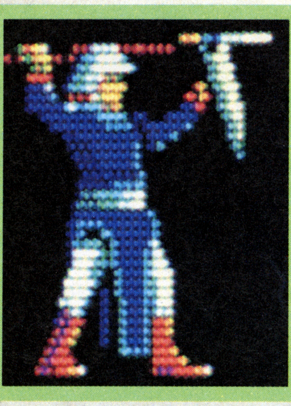
攻撃方法	間接
攻撃力	B
守備力	D
移動力	3
兵　力	150
費　用	40



シューター

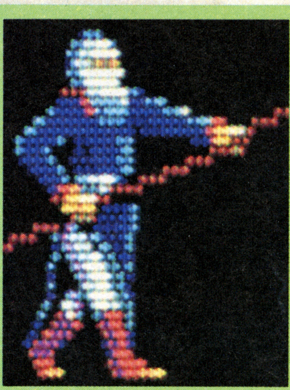
攻撃方法	間接
攻撃力	C
守備力	D
移動力	3
兵　力	150
費　用	35





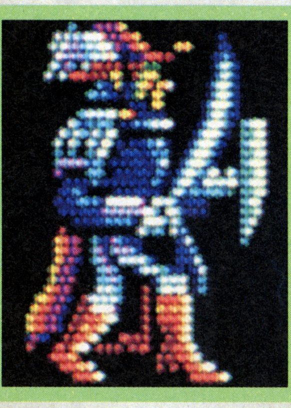
ピルムス

攻撃方法	間接
攻撃力	D
守備力	D
移動力	3
兵力	150
費用	20



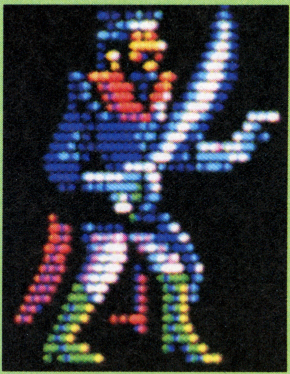
パイクス

攻撃方法	直接
攻撃力	C
守備力	B
移動力	3
兵力	150
費用	40



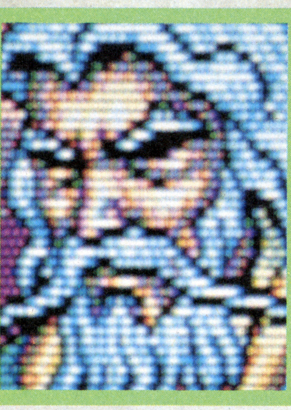
ランツクネヒツ

攻撃方法	直接
攻撃力	B
守備力	B
移動力	3
兵力	180
費用	50



ハイランダース

攻撃方法	直接
攻撃力	B
守備力	B
移動力	3
兵力	180
費用	60



ミーティア

攻撃方法	間接
攻撃力	A
守備力	A
移動力	2
兵力	160
費用	0



サンダラス

攻撃方法	間接
攻撃力	B
守備力	B
移動力	3
兵力	150
費用	0

国が栄えると精霊もヨロコブ!?

このゲームでは、各種のイベントがたくさん用意されているが、その中でも精霊たちが出てくるイベントでは、土地が肥えて作物の収穫量が増えたり、領主の名声や能力値がアップするなど、いろいろとメリットがある。つまり、精霊の出てくるイベントが多ければ多いほど、ゲームの展開が楽になるわけだ。でも、運が良くないとイベントなんてそんなに起こるわけがないじゃないか、と思ったら大間違い。実は、精霊の出てくるイベントはプレーヤーが内政に手間をかければかけるほど、起こりやすくなっているのだ。だから、国を耕して豊かにすれば、その地に住み着いている精霊が喜んで人間に恩返しをしてくれるわけ。それによって、またもや国は栄え……といった感じで、実に好循環である。

いつもいつも他国に侵略するばかりではなく、たまにはじっくりと自分の国を耕していれば、きっといいことがあるぞ。



⬆きたきた、待ってました。イベントが起これぱその後の展開が楽になるぞ。



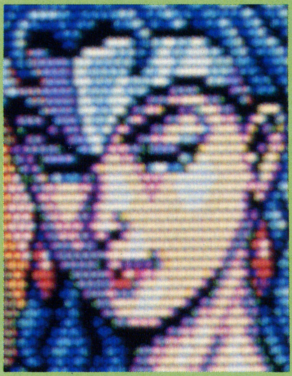
ポイズン

攻撃方法	間接
攻撃力	D
守備力	D
移動力	3
兵力	110
費用	0



フレイム

攻撃方法	直接
攻撃力	C
守備力	C
移動力	2
兵力	140
費用	0



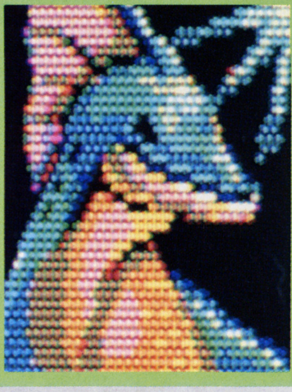
マシェーティ

攻撃方法	直接
攻撃力	C
守備力	C
移動力	2
兵力	130
費用	0



チル

攻撃方法	直接
攻撃力	D
守備力	C
移動力	3
兵力	120
費用	0



パスハ

攻撃方法	直接
攻撃力	A
守備力	A
移動力	2
兵力	160
費用	0



ドラゴン

攻撃方法	間接
攻撃力	A
守備力	A
移動力	2
兵力	160
費用	0

まとめ

というわけで、各シナリオの要点と第5部隊についてざっと解説をしてみたので、ゲームをプレーする際にはぜひとも参考にしてもらいたい。

さて、この付録のまとめとして、ゲームを進める上でのコツをいくつか書こう。まず、戦闘するときには極力第5部隊、できれば魔法使いを連れて行こう。味方の第5部隊を使って敵の第1～第4部隊をたたけば、味方はほとんど被害を受けずに戦闘に勝てるぞ。逆に、敵の第5部隊にはなるべく手出しをしないこと。たとえ倒すことができても、味方の被害はかなり多くなるはずだ。それよりも、敵の第1～第4部隊を倒してしまえば第5部隊は勝手に退却してしまうので、いちいち相手にするだけムダというものだ。

次に、戦略シーンについてだが、いくら第5部隊が役に立つからといって、しょっちゅう戦争ばかりしていては、国力が衰えてしまう。たとえ、国をたくさん手に入れても、それらの国々が疲弊していて十分な資金や食料が得られなければ、軍隊の維持が困難になり、いつかはその国を敵に奪い返されてしまうだろう。それよりも、敵から領土を奪い取ったら、とりあえずその領土をじっくりと内政して十分な国力を持つまで、他国に攻め込まないほうがいいだろう。国をたくさん手に入れるということは、守るべき範囲が広がるということ。しっかりと足元を固めつつ、イシュメリアを手に入れろ！

ROYAL BLOOD



LOGiN 20号特別付録

平成3年10月18日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第10巻 第20号 通巻136号

Printed in Japan